НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ
М.П. ДРАГОМАНОВА

РАДІОНОВА Ганна Володимирівна

УДК 303.725.38/7333.4:314/316 (043.3)

ТОТАЛЛОГІЧНИЙ ВИМІР ФЕНОМЕНА ГРИ

09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії

Автореферат
дисертації на здобуття наукового ступеня
кандидата філософських наук

Київ – 2010

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана на кафедрі філософії Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка, Міністерство освіти і науки України.

Науковий керівник – доктор філософських наук, професор
Куцепал Світлана Вікторівна,
Полтавський факультет Національної юридичної академії України імені Ярослава Мудрого, завідувач кафедри соціально-економічних дисциплін.

Офіційні опоненти: доктор філософських наук, доцент
Вашкевич Віктор Миколайович,
Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, професор кафедри управління та євроінтеграції;

кандидат філософських наук, доцент
Бойченко Михайло Іванович,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
доцент кафедри філософії.

Захист відбудеться 13 травня 2010 р. о 12.00 на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 26.053.16 Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, 01601, м. Київ, вул. Пирогова, 9.

Автореферат розісланий «9» квітня 2010 року.

Вчений секретар
спеціалізованої вченої ради Н.В. Крохмаль

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність теми дослідження визначається положенням, яке феномен гри посідає у сучасному суспільстві, а саме: по-перше, людина проходить процес становлення в іграх ідентифікацій; по-друге, спілкування, нарація цілком підпорядковуються ігровій стихії; по-третє, трансформативність віртуальних реальностей відбувається у площині гри; по-четверте, ігровий характер симуляцій та «штучний» світ «реальних» симулякрів постають основою для утвердження поліонтологічності світу; по-п’яте, розширюючи кордони поняття гри шляхом розгляду нових його значень і аналізу сучасних проявів, ми збільшуємо коло проблематики і можливість його використання не лише на філософському рівні, але й у рамках соціології, політології, культурології, психології, педагогіки. Цьому сприяє онтологічна суть феномена гри: він здатен проявлятися у будь-якій сфері життєдіяльності завдяки своїй укоріненості в культуру. Наразі існуючих методик (системний та структурний підходи, синергетика тощо) недостатньо для цілісного аналізу гри. Оскільки в ігровій стихії відбувається суміщення, співвіднесення та взаємоувідповіднення діаметрально протилежних характеристик (початок – кінець, реальність – віртуальність, жарт – серйозність, раціональність – ірраціональність, суб’єкт – об’єкт та інші), то дослідження цього механізму неможливе без застосування нової філософської методології – тоталлогії та уведення поняття сизигії як ситуації забезпечення співвіднесення, відповідності та узгодження протилежних компонентів цілісності.

Нарешті, по-шосте, актуальність домінування сизигійних процесів у суспільстві в цілому і у царині феномену гри зокрема підтверджується тим, що наразі сучасна філософія обстоює позицію цілісного сприйняття як об’єкта, так і суб’єкта дії. Аналіз онтико-онтологічних сизигійних взаємопереходів досліджує тоталлогія. Тоталлогічний аналіз передбачає два виміри: генерологічний (співвідношення усталених, раціонально закріплених форм цілісності) та парсичний, що характеризується мінливістю, незавершеністю, хаотичністю, ірраціональністю поведінки дискретів. Світ гри постає цілісною формою реальності перед спостерігачем за умов сприйняття його у єдності генерологічних та парсичних вимірів. Тобто раціональність генерології «має рацію» на тлі ірраціональності парсики. Розглядаючи сизигію як логіку постійного самоувідповіднювання плинних процесів ігрової цілісності, необхідно наголосити на тому, що чим багатше підґрунтя парсики, або ірраціональності ігрової дії на фоні усталеної раціональності правил гри, тим ширші перспективи ігрового дійства.

На основі цих визначень і тверджень можна зробити висновок, що сфера гри є актуальною і в сучасному процесі ідентифікації особистості, і у щоденному процесі нарації, і у трансформативній віртуальній реальності, і в утвердженні поліонтологічності світу, і в кожній зі сфер суспільства зокрема. Тому саме тоталлогічна методологія дослідження феномена гри постає

такою, що забезпечить даному поняттю цілісність у сприйнятті та застосуванні.

Стан наукової розробки теми. Дослідження гри як цілісного культурного феномена актуалізувалися протягом історії людства. Спостерігаємо перелік досліджень, присвячених ігровій тематиці у різноманітних аспектах (Геракліт, Платон, Аристотель, Плотін, І. Кант, Ф. Шиллер, Г.-Г. Гадамер, Й. Хейзінга, Е. Фінк). Цей пласт досліджень заклав фактичний матеріал для подальших роздумів щодо ігрової стихії, а взаємини людина-суспільство все частіше набирають ігрових ознак. Зокрема, культурологічні прояви лудології розширено і доповнено сучасними дослідженнями В. Алікіна, Ю. Башкірцевої, Я. Білика. Розглядаються й інші теорії гри, у яких пріоритетними підходами є історичний, економічний, утилітарний, психологічний (Т. Апінян, Е. Берн, І. Берлянд, М. Бойченко, Е. Еріксон, М. Зубрицька, С. Сєроштан, Д. Сотникова, Н. Яровицька).

Грою з минулим, за словами У. Еко, розгортається перед нами постмодернізм, що маніфестує «ігрове» ставлення до світу. Постмодерністські тексти постали безкінечним простором для гри смислами (Ж. Деррида), а мовні ігри перетворили на картату клаптикову ковдру весь постмодерний дискурс (Л. Вітгенштайн). Однією з характеристик сучасності всупереч модерністській структурності і стабільності є ризоматичність (Ж. Дельоз, Ф. Гваттарі), іронічність, мінливість. Ігровий простір розширює свої межі і підкорює процес самоідентифікації, розгляду якого приділили увагу В. Адорно, П. Бергер, В. Воронкова, Г. Гадамер, Е. Еріксон, А. Єрмоленко, В. Кізіма, Н. Крохмаль, С. Куцепал, П. Рікер, Ж.-П. Сартр, Н. Скотна, Ч. Тейлор, Е. Фромм. Гра в контексті постмодерну постає способом порушення класичних логічних структур, перетворюючись на метапринцип, який об’єднує фрагментаризований простір у відносну цілісність, начебто примиряючи його полюси.

Загальна наука про гру – лудологія – привертає увагу філософів (Т. Апінян, М. Бойченко, Н. Корабльова, Л. Ретюнских), соціологів (Л. Бевзенко, П. Бергер), психологів (Е. Берн, Б. Ельконін), педагогів (А. Капська, О. Штепа, Г. Щедровицький), культурологів (Й. Хейзінга, М. Юрій). Основою для аналізу розгортання феномену гри в інформаційному просторі стали роботи таких філософів та соціологів, як В. Андрущенко, Д. Белл, В. Бех, В. Вашкевич, В. Іноземцев, М. Кастельс, Д. Лайон, А. Ракітов, О. Рубанець, Е. Тоффлер, О. Соболь.

Застосовуючи щодо феномену гри сучасну філософську методологію – тоталлогію, необхідно наголосити на зв’язку між нею та синергетикою, яка постає базою розвитку тоталлогії. Спільний знаменник у них полягає в єдності протилежностей, що взаємодіють між собою, оновлюються, утворюючи складну, відкриту систему. Проте, тоталлогія не обмежується дослідженням феномену самоорганізації, розглядаючи її як фрагмент оновлення та метаморфоз. Науковою базою для дослідження синергетичної парадигми як провідної у становленні тоталлогічної методології стали роботи

О. Базалука, О. Князєвої, С. Курдюмова, І. Предборської, І. Пригожина, І. Стергерс, Г. Хакена.

Однак, незважаючи на матеріал, накопичений сучасною вітчизняною та світовою теоретичною думкою щодо аналізу гри, спроб філософського узагальнення з метою виявлення закономірностей розгортання ігрового сценарію тих чи інших подій, сучасність вимагає подальшого аналізу феномену гри з метою забезпечення йому цілісного сприйняття.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами та темами. Робота виконана в рамках наукової комплексної програми Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г. Короленка «Трансформаційні процеси у лівобережній Україні XVII-XXI століть: політика, суспільство, релігія» (державний реєстраційний номер 0109U001577), а також науково-дослідної роботи «Саморегуляція соціального організму країни» (держреєстрація №0103У000730), що виконувалася у Національному педагогічному університеті імені М.П. Драгоманова на замовлення Міністерства освіти і науки України. Тема дисертації затверджена вченою радою Полтавського державного педагогічного університету 5 лютого 2007 року (протокол № 9).

Метою дослідження є комплексний аналіз філософських, соціологічних та культурологічних досліджень щодо виявлення сутності і значення феномена гри для сучасного стану соціуму та осмислення тоталлогічного виміру гри як цілісності, що, розгортаючись, зберігає свою ідентичність.

Загальна мета дослідження потребує виконання дослідницьких **завдань:**

– проаналізувати особливості розгортання гри в сучасних умовах суспільного розвитку;

– продемонструвати органічний взаємозв'язок гри і самоідентифікації у процесі соціалізації особистості;

– окреслити фактори, що впливають на феномен гри як цілісність і забезпечують його функціонування у соціумі;

– визначити зміст феномена гри як тоталлогічної реальності через сизигійний принцип світобудови і розкрити особливості його реалізації в інформаційному суспільстві;

– застосувати соціофілософську методологію дослідження гри як тотальності та обґрунтувати її доцільність.

Об'єктом дослідження є феномен гри у функціонуванні соціуму та у бутті людини.

Предметом дослідження є гра як цілісність, що здатна до збереження своєї ідентичності у процесі трансформації соціуму.

Методологічну основу дослідження складає міждисциплінарний підхід, оскільки розгляд проблеми гри знаходиться на перетині філософії, соціології, культурології, психології; загальних принципів наукового пізнання: історизму, методів порівняльного аналізу, принципу

еволюціонізму, системності, синергетики, тоталлогії. Зокрема, тоталлогічна методологія застосовується для аналізу феномена гри за допомогою сизигійного підходу щодо характеристик парсико-генерологічних перетворень і взаємопереходів дискретів гри як цілісності.

У дослідженні використовується також системно-еволюційний підхід, за допомогою якого аналізується еволюція феномена гри у суспільстві як однієї із провідних його характеристик. У роботі також був застосований герменевтичний спосіб інтерпретації текстів, оскільки дослідження містить матеріал історико-філософського і художньо-літературного доробку.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у реконструкції сутності гри як тотальності, розкритті змісту тоталлогічного виміру цього феномена як актуалізованого у суспільстві сучасними його характеристиками: віртуальністю, симуляцією, поліонтологічністю світу.

Вперше:

– встановлено, що ігрова ознака є конституентом сучасного соціуму, а сама гра постає маркером постмодерного суспільства у період тотальної інформатизації, коли у соціумі превалюють як безпосередні, так і опосередковані ігрові процеси;

– визначено ігрову сутність процесу ідентифікації у сучасному суспільстві, яка полягає в актуалізації протеїстичної, ігрової ідентичності, що домінує в інформаційному суспільстві, а його становлення відбувається засобами гри у віртуалізованому просторі; продемонстровано цілісність та ідентичність гри у динамічному соціумі;

– обґрунтовано, що ідея тотальності як сизигійної раціональності актуальна й для динамічної цілісності гри та ідентифікації, а також виявлено сизигійну природу гри як розвитку, що зберігається, та єдності, що розвивається в умовах інформаційного суспільства.

Набуло подальшого розвитку:

– знання про гру як сферу віртуальності, що актуалізує такі її якості, як породженість, автономність, інтерактивність; поняття про ігрові прояви віртуалізації як яскравої обгортки об’єктивної реальності;

– уявлення про процес ідентифікації, що посідає значне місце у характеристиці гри як соціального феномена; досліджено проблему ідентичності в глобалізованому суспільстві, що потребує співвіднесення і пошуку спільного знаменника між індивідуальною і колективною ідентичностями; доведено необхідність переосмислення самоідентифікації людини на ігровій основі; описано ігровий вимір наративної самоідентичності, здійснено зіставлення процесів гри і наратії як складових процесу самоідентифікації; такі спільні риси, як самодостатність, спорідненість із інтерпретацією, а також існування у межах правил, конституюють те, що і гра, і мова є укоріненими формами самосвідомості, крізь які відбувається співвідношення мовлення і мислення, внутрішнього бачення людиною себе і зовнішнього сприйняття її іншими;

– знання про нову філософську методологію – тоталлогію, її значення для аналізу суспільних процесів у цілому та характеристики феномену гри зокрема; обґрунтовано значущість даної методології, її історіографію та головні принципи, причини застосування до аналізу феномену гри тоталлогічного інструментарію; вводячи поняття сизигії, доведено значущість генерологічного і парсичного вимірів гри; сформульовано визначення гри як тотальності, що, розгортаючись у соціумі, здатна зберігати свою ідентичність і оновлюватися як цілісне утворення завдяки дії сизигійних механізмів, зберігаючи статус однієї з первинних характеристик людини і соціуму, базового щабля культури.

Теоретичне і практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що положення і висновки дисертації слугують для теоретичного аналізу феномена гри в суспільстві, яке в сучасних умовах швидко трансформується в нові форми, що мають бути притаманними інформаційній фазі розвитку світової спільноти.

Положення і висновки дисертаційного дослідження можна використати як у науковій, так і у викладацькій діяльності, їх можна включити до курсів із соціальної філософії, культурології, а також до спецкурсу з лудології. Загальне положення дослідження полягає у доведенні тоталлогічної характеристики феномену гри як цілісності, що розгортається у суспільстві; для науково-дослідної роботи результати дисертаційного дослідження містять практичний і теоретичний матеріал, який може бути застосований з метою поглиблення і розширення аналізу тоталлогічного виміру ігрових дискретів: агональності, утилітарності, мінливості; значення дослідження для соціальної філософії полягає у конкретному застосуванні тоталлогічної методології з метою аналізу соціальних дискретів та суспільних проявів, зокрема, процесу ідентичності, який набуває ознак протеїстичного, перформативного процесу; у навчальному процесі матеріали дослідження можуть бути використані для розробки спецкурсів та навчальних програм соціально-філософського спрямування; практичне значення результатів дисертаційного дослідження для суспільного життя в цілому полягає у доведенні дієвості тоталлогічної характеристики для аналізу соціальних феноменів, зокрема, для гри, як такої, що безпосередньо чи опосередковано міститься в соціальному континуумі.

Практична цінність дисертації полягає в можливості реалізації її матеріалів у науково-дослідній та навчальній роботі, просвітницькій діяльності, спрямованій на поширення знань про феномен гри як цілісність, що своїми проявами у соціумі знаходиться у взаємовідповідних із ним відносинах.

Апробація результатів дисертаційного дослідження. Основні положення і висновки дисертаційного дослідження доповідалися та обговорювалися на засіданні кафедри філософії Полтавського державного педагогічного університету імені В.Г. Короленка, на низці міжнародних та Всеукраїнських науково-практичних конференціій, а саме: Міжнародній

науково-теоретичній конференції «Ідентичність у сучасному вимірі» (Донецьк, 2006); ІІ студентсько-аспірантській конференції «Філософія: нове покоління. Раціональність чи раціональності?» (Київ, 2007); ІІ міжрегіональній науково-практичній конференції «Культура. Технология. Цивилизация» (Дзержинськ, Росія, 2007); науковій конференції «Філософія гуманітарного знання: соціокультурні виміри» (Чернівці, 2007); Міжнародній науково-теоретичній конференції «Філософія освіти і сучасність» (Дніпропетровськ, 2007); Всеукраїнській науково-теоретичній конференції «Сучасний філософсько-гуманітарний дискурс: напрями та перспективи» (Черкаси, 2007); Міжнародній конференції «IV Харківські студентські філософські читання» (Харків, 2008); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Сучасні тенденції розвитку економіки, освіти та науки в контексті Євроінтеграції» (Чернігів, 2008); Міжнародній науково-теоретичній конференції «Філософія мови: текст, образ, реальність» (Суми, 2009); Міжнародній науковій конференції «Людина. Світ. Суспільство (до 175-річчя філософського факультету)» (Київ, 2009); Всеукраїнській науково-теоретичній конференції «Ірраціональне підґрунтя раціональності (колізії, взаємовпливи, взаємопереходи)» (Полтава, 2009).

Публікації. За темою дисертації опубліковано 14 робіт, з них 8 статей у фахових виданнях ВАК України з філософських наук, 6 – у тезах доповідей на наукових конференціях.

Структура дисертації обумовлена характером проблематики, постановкою мети і завдань дослідження. Дисертаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, поділених на підрозділи, висновків та списку використаних джерел (258 позицій). Загальний обсяг роботи – 190 сторінок, основний зміст дисертації – 166 сторінок.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **«Вступі»** обґрунтовуються актуальність теми дослідження, ступінь її наукової розробки, визначаються об’єкт і предмет, формулюються мета і завдання, характеризуються теоретико-методологічні основи, розкриваються наукова новизна і практичне значення даного дослідження, окреслюється рівень апробації його результатів, подається структура дисертації.

У **першому розділі – «Феномен гри як маркер сучасності»** – визначено сутність сучасного стану суспільства із його нестримною жагою до інтерпретацій, гри, імітації, маніпулювань. Підтверджено актуальність теми граїзації смислів науки, мистецтва в умовах іронізуючого постмодерну. Підкреслено амбівалентність феномена гри: з одного боку, обмеженість правилами, з іншого – простір для експромту, саморозвитку, інтерпретації, імпровізації.

У ***підрозділі 1.1. – «Постмодерністська динаміка як граїзація»*** – проводиться паралель між грою та постмодерністським проектом сучасності за допомогою таких феноменів, як віртуальність, симулякр,

поліонтологічність. Спостерігається зрушення концептуалізації феномена гри: від її естетизації (Платон, Аристотель), мистецьких експлікацій (М. Бахтін) до гри як рушійної сили суспільства (Ж.-Ф. Ліотар), мови трансценденції (М. Гайдеггер), шляху до ідентичності (Г. Гадамер). У синергетиці російські вчені О. Князєва і С. Курдюмов наголошують на актуальності феномена гри, яка є ініціатором змагання протилежностей. П. Козловськи експлікує граїзацію смислів науки, техніки і мистецтва, постмодерн презентується ним як грандіозний обмін ролями, як період розквіту симуляцій. Актуалізуючись за умов становлення інформаційного суспільства, симулякр постає нерозривним із такими взаємопов'язаними поняттями, як «віртуальність» і «поліонтологічність». Гра за цих умов є синтезуючим, об'єднуючим феноменом: віртуальність володіє ігровою природою і підтримує ігровий контекст; симулякр є ігровим втіленням скепсису та іронії щодо будь-якої реальності; поліонтологічність або «багатобуттєвість» у своїй основі взагалі не передбачає будь-якої константної реальності і проголошує множинну реальність, маніфестуючи граїзацію смислів, фрагментарність, дискретність, серійність. Гра є альтернативою феноменологічному світові, лакуною, що витісняє природну реальність і пропонує гравцеві комфортне, адаптоване до його гедоністики середовище, зручну ілюзію замість реальності такої, якою вона є. Поліонтологічність світу маніфестує ігрову основу буття і надає людині статусу гравця.

Проблематизується пошук ідентичності як єдності багатомірності, різноманіття і цілісності одночасно. Парадокси, якими сповнений постмодерн, коли все найбільш стабільне розвалюється на очах у шокованої публіки, як ніколи актуалізують саме ігрову природу людини, її здатність до конструювання власного образу в контексті гри, до створення правил і їх порушення, до комунікації, яка є насамперед мовною грою із безліччю інтерпретацій. Тож логічним буде визначити новий тип ідентичності як такої, що є протеїстичною, ігровою, здатною до постійного оновлення в умовах інформаційного суспільства. Саму філософію слід розглядати як результат постійного конфлікту інтерпретацій, їх гри, а постмодерна філософія цілком знаходиться під владою ігрової стихії, оскільки порушила чимало дотепер існуючих заборон і табу, звільнивши місце для розгортання філософського ігрового дійства. Інтерпретація філософських смислів постмодерну одночасно є їх граїзацією.

У ***підрозділі 1.2. – «Феномен гри в інформаційному суспільстві»*** – експлікується домінантна роль інформації у сучасному соціумі. Основою для аналізу розгортання феномена гри в інформаційному просторі стали роботи таких філософів та соціологів, як В. Андрущенко, Д. Белл, І. Бойченко, М. Бойченко, В. Іноземцев, М. Кастельс, С. Куцепал, Д. Лайон, А. Ракітов, О. Рубанець, О. Соболь, Е. Тоффлер, В. Ярошовець. Однією з найактуальніших характеристик гри у світлі становлення інформаційного суспільства є вільне самовиявлення та самопрезентація особистості,

відкритість людини-гравця світові можливостей. Наразі все частіше поширюється практика спектакуляризації, коли поведінка людей нагадує зразки поведінки акторів на сцені, провідною діяльністю яких є гра. Для подальшого аналізу контексту розгортання феномена гри уточнюється поняття інформації. Зокрема, подано визначення таких дослідників, як Ф. Бекон, О. Ломбарді, К. Шеннон, Ф. Дречке, П. Косо, Т. Ковер, Дж. Томас, С. Дятлов.

Наступним блоком у характеристиці сучасного контексту розгортання цілісності гри є ***підрозділ 1.3. – «Віртуальність як сучасна форма гри»,*** де аналізуються якості віртуальної реальності – породженість, актуальність, автономність, інтерактивність. Розгортаючись у віртуальному світі, гра містить елемент конструювання, вона конституює свій світ за власними правилами та існує у комунікації. Гра починає виражати загальний настрій сьогодення.

Розглядаються варіанти віртуалістики В. Бабенка, О. Генисаретського, О. Мартемьянової, Ю. Мєлкова, М. Носова, О. Павлової, О. Сотникової, І. Силантьєвої. Віртуальна реальність конституює як гра і відповідає її параметрам і вимогам із урахуванням інформаційних технологій. Віртуальність як можливість реальності наслідує закони і правила гри, підпорядковується контексту гри і так само, як гра, характеризується відтворенням – породження нової гри синонімізує створення нової «реальності». Від об’єктивно існуючої реальності віртуальність відрізняється тим, що існує лише тут і зараз, має чисту ігрову природу, тобто покликана до існування волею автора-гравця та обумовлена наявністю норм і правил.

Онтологічна амбівалентність віртуалізації суб’єкта інформаційного дискурсу полягає в актуалізації мінливості, гнучкості, здатності оновлюватися, доповнювати свою ідентичність на фоні усталених принципів, культурних шаблонів, що складають основу особистого розвитку. Зафіксовано розподіл ігрових ролей щодо вибору стратегій: рефлексивна (раціональна) та інтуїтивна (ірраціональна). Емержентність гри впливає на суб’єктивність гравців, тобто навіть успішний, гратуальний гравець здатен зазнати зовнішнього впливу, що може призвести до «втрати гри».

Образ сучасної людини інформаційного суспільства може вважатися цілісним лише укупі з її віртуальними образами, які вона конструює, граючись у життя. Гра є основою віртуальної реальності. Виправдовує це твердження наявність у віртуальної реальності правил і ритуалів, що підтримують у суб’єкта статус гравця. Рамки віртуальної реальності розширюються завдяки її ігровій основі, що дозволяє суб’єкту гри відчувати більшу свободу, хоча вона носить досить умовний характер. Тож необхідно засвідчити спорідненість феноменів гри і віртуальності як провідних маркерів сучасного поліонтологічного світу, а поліонтологічність людини у віртуальному просторі є проявом її ігрової природи.

У **другому розділі – «Ігри ідентифікації»** – експлікується взаємозв’язок феномена гри із процесом ідентифікації і наратії.

Підрозділ 2.1. – «Соціально-ігровий простір ідентичності» – містить аналіз проблем ідентичності в суспільстві як глобальному світі, що потребує співвіднесення і пошуку спільного знаменника між індивідуальною і колективною ідентичностями. У дослідженні актуалізується необхідність переосмислення процесу самоідентифікації людини на ігровій основі, оскільки гра фокусує і відображує різноманітні феномени буття у їх граничних проявах, допомагає розгорнутися людській екзистенції в онтологічному дискурсі та ідентифікувати свій «Я-образ» як цілісний, такий, що є індивідуальним і неповторним в усій різноманітності його проявів.

Експлікуються причини актуалізації феномена гри у періоди нестійкого розвитку суспільства, нестабільності, відсутності чітких умов і правил в активності його структур. Підкреслюється нова, позитивна риса гри: вона творить лад, а ігрові структури (явні, безпосередні, або завуальовані, такі як ігри ідентифікацій) у соціальній системі протистоять зростанню соціальної ентропії, допомагають людині відчути себе у межах правил, без яких неможливе досягнення вдалої самоідентичності.

Підкреслюється методологічне значення гри як форми виявлення потенційних аспектів подальшої самореалізації індивіда в суспільстві. У цьому значенні гра постає сферою проникнення світу дійсного у світ можливого через самоусвідомлення людиною своєї ідентичності. Аналізуються передумови формування сучасного виміру самоідентичності (К. Маркс, Е. Сміт, М. Еліаде, Ж.-П. Сартр, Е. Фромм) та обґрунтовується важливість філософської рефлексії поняття ігрового простору ідентичності.

На основі аналізу досліджень Г.-Г. Гадамера (підкреслює роль глядача, що, цілком заглиблюючись в ігрову реальність, отримує у нагороду за відданість грі знаходження тотожності із самим собою), П. Рікера (наголошує на діалектичному характері ідентичності, її сталості і мінливості одночасно), Ч. Тейлора (пов’язує набуття автентичності з естетичним (ігровим) сприйняттям світу і себе у ньому), П. Бергера (домінантну роль у процесі соціалізації відводить соціальним ролям і підкреслює важливість хабітуалізації та об’єктивації індивіда), В. Кізіми (самоідентичність являє собою проблему перевтілення, тобто збереження самості явища у процесі змін форм його існування) обґрунтовується необхідність розгляду гри як цілісності, що допомагає людині розгорнути свою екзистенцію в онтологічному дискурсі та ідентифікувати свій «Я-образ» як цілісний, такий, що є індивідуальним і неповторним в усій різноманітності його проявів.

Гра, формуючи індивіда, несе на собі відбиток його індивідуальності, проте, розгортаючись у соціумі, псевдогра як відображення ігрової природи людини загрожує стати некерованою у зв’язку зі своєю флуктуаційною природою.

У ***підрозділі 2.2. – «Ігровий вимір наративної самоідентичності»*** – відбувається зіставлення феноменів гри і наратії як складових процесу самоідентифікації. Такі спільні риси, як самодостатність, спорідненість із інтерпретацією, а також існування у межах правил, конституюють те, що гра,

як і мова, є укоріненими формами самосвідомості, крізь які відбувається співвідношення мовлення і мислення, внутрішнього бачення людиною себе і зовнішнього сприйняття її іншими. Виокремлення таких спільних для цих феноменів ознак та умов існування, як динаміка, правила, передача смислів, знаковість, символічність наратії і гри, їх метафоричність, дозволяє припустити існування ігрового виміру наративної самоідентифікації.

Проаналізувавши приклади застосування ігрових сюжетів у концепції Р. Барта, ідеї «відстрочування» в дослідженнях Ж. Дерріда, ігрову позицію читача у роботах М. Зубрицької, дослідження процесу ідентифікації як граїзації, що пропонує Н. Корабльова, виділено спільні ознаки і функції процесів наратії і гри як складових самоідентифікації:

1) самодостатність і самоцінність, коли ігрова дія триває лише заради гри, створюючи свою реальність засобами пошуку комбінації смислів, знаків, образів, а наративу властива функція символічної самопрезентації, що може відбуватися аналогічними засобами;

2) внутрішній зв'язок гри і наратії з інтерпретацією, коли авторське тлумачення тексту є метаморфозами смислів, а ігрова дія отримує подальший розвиток або виникає новий різновид старої гри – відбувається творення гравцями (читачами) оновленої версії того чи іншого тексту, тієї чи іншої гри;

3) існування гри і наратії виключно у межах правил, оскільки правила обумовлюють існування гри і мови, передбачають як обмеження у певних діях, так і дозвіл на варіювання, вибір комбінацій, творчість.

Отже, становлення ідентичності відбувається у ході змагання дискурсів, їх презентації, критики, сприйняття і несприйняття, діалог яких інформаційне суспільство експлікує нам щодня, а такий калейдоскоп дискурсивних полів сприймається пересічним споживачем інформації саме як банальна гра на виживання.

У **третьому розділі – «Тоталлогічні характеристики феномена гри»** – розкривається сутність нової філософської методології – тоталлогії, її значення для аналізу суспільних процесів у цілому та характеристики феномену гри зокрема.

Підрозділ 3.1. – «Тоталлогічні основи соціальності» – містить обґрунтування значущості даної методології, її історіографії та головних принципів. Ідея оновлення суспільства останнім часом набуває подальшого розвитку, що пояснюється «парадоксом глобальності»: зростаюча вага кожного малого елемента в суспільстві стає спроможною виявитися каталізатором серйозних всеохоплюючих процесів глобального простору.

Тоталлогія є новою альтернативною концепцією світосприйняття соціальних процесів універсуму. В основі вчення знаходиться ідея оновлення, що мала актуалізацію впродовж усієї історії людства і втілювалася у найрізноманітніших формах свідомості. Ідеї Платона, єдність різноманіття Плотіна, співпричетність елементів світу М. Кузанського, монадологія Г. Ляйбніца, ідеї всеєдності В. Соловйова – це далеко не повний

шерег досліджень, присвячених ідеї оновлення буття. У руслі постнекласичних досліджень тоталлогія виникла як нова методологія, де основою всього є не світ окремо і не людина як суб'єкт світу, а гармонійне співіснування людини і світу у динамічному оновленні їх обох. Тож тоталлогія є вченням про оновлення і розглядає механізм життя через призму онтико-онтологічних відносин та розуміє буття у вигляді розгортання суб'єкт-об'єктної цілісності самої людини (В. Кізіма). Ключовим поняттям тоталлогії є суперечливий стан відповідності протилежностей, що має назву сизигійного і безпосередньо виступає тотальністю – повнотою світу у кожній речі, що розгортається у собі, але зберігає своє буття, і повнотою кожної речі у світі, цілісністю, що являється постійним оновленням їх обох.

Цілісні системи, що передбачають взаємозв'язок та співзалежність своїх елементів, здатні до оновлення і своїм існуванням пропагують його як спосіб буття. Проте після чергового оновлення така цілісність, лишаючись сама собою, одночасно змінюється як суб'єкт і об'єкт дії. У кожному наступному акті оновлення відбуваються інші метаморфози та трансформації, що призводять до зміни суб'єктної та об'єктної позицій цілісності. Незмінною у своїй самоідентичності виступає оновлююча система як цілісність своїх дискретних одиниць.

Актуальність феномена гри для сьогодення виявляється, насамперед, у його ролі як особливого зв'язку людини зі світом, що полягає у розумінні людиною світу та саморозумінні одночасно. Такий зв'язок є сизигійним, тобто передбачає взаємоузгодження і цілісність людини і світу, охоплюючи своїм впливом навіть приховані, потенційні можливості обох сторін. Гра є засобом спілкування людини з можливим майбутнім перебігом подій, пошуком нерозгорнутих, але наявних потенцій подальшого розвитку суспільства як відкритої системи. Ігрове сприйняття реальності дозволяє прослідкувати становлення та взаємовизначення буття і людини, оскільки гра є не редукованою цілісністю, що повсякчас оновлюється, самоактуалізується та удосконалюється.

Підрозділ 3.2. – «Сизигійні механізми гри» – передбачає застосування до аналізу феномена гри тоталлогічного інструментарію. Уводячи поняття сизигії, доводиться значущість генерологічного і парсичного виміру гри. Формулюється визначення гри як тотальності, що, розгортаючись у соціумі, здатна зберігати свою ідентичність і оновлюватися як цілісне утворення завдяки дії сизигійних механізмів, зберігаючи статус однієї з первинних характеристик людини і соціуму, базового щабля культури.

Одним із смислоутворюючих джерел гри як форми реальності виступає єдність раціонального та ірраціонального. Розглядаючи раціональність як сукупність самодостатніх механізмів – норм, еталонів, принципів тощо, виокремлюються правила гри як маркер раціональності ігрової дії, що відіграють роль демаркаційної лінії між реальним світом і світом гри. Проте межа між раціональністю правил та ірраціональним полем імпровізації як відносної свободи, що розкриває нові горизонти гри, є досить хиткою і

відносною. Ірраціональність виявляється у вигляді безладу, хаосу, що межує з рухом проти течії, заперечує правила та вимоги і, одночасно, відкриває шлях для творчості.

Механізм оновлення ґрунтується на єдності та взаємоувідповіднюванні таких протилежних характеристик гри, як бажання – задоволення, думки – дії, плани – реалізації, серйозність – жарт, раціональність – емоції. Усі перераховані дихотомії є характерними рисами гри як єдності, що розвивається, та розвитку, що зберігається. Оновлення містить у собі як новизну, так і спадковість у вигляді включення нового у старе, причому останнє за умов оновлення під дією новацій трансформується і набирає нових якостей.

Сизигія – одне із ключових понять метафізики тотальності, що означає універсальну тенденцію до увідповіднювання різноманітності частин у єдності як їх цілісності, це механізм репрезентації усього в усьому. Оскільки раціональне та ірраціональне джерела гри є, на перший погляд, взаємозаперечуючими та різновекторними, але такими, що здатні до вироблення напруги між собою, аналізувати їх єдність як топос ігрової дії необхідно з позиції сизигійних відносин. Сизигія передбачає два виміри: генерологічний (співвідношення усталених, раціонально закріплених форм цілісності) і парсичний, що характеризується мінливістю, незавершеністю, хаотичністю, ірраціональністю поведінки дискретів. Світ гри постає цілісною формою реальності за умов сприйняття його у єдності генерологічних та парсичних вимірів. Тобто, раціональність генерології «має рацію» на тлі ірраціональності парсики.

У **«Висновках»** підведено основні підсумки дослідження.

По-перше, філософію можна розглядати як продукт постійного конфлікту інтерпретацій, або їх гри, а постмодерністська філософія цілком знаходиться під владою ігрової стихії, оскільки порушила чимало дотепер існуючих заборон і табу, звільнивши місце для розгортання філософського ігрового дійства. Сама інтерпретація філософських смислів постмодерну одночасно є їх граїзацією.

По-друге, завдяки «замішаним» на ігровій основі сучасним технологіям людство потрапило у невизначений стан переходу до інформаційного суспільства. Просякнуті ігровими кодами такі домінантні характеристики сучасності, як віртуальність, симулякр, поліонтологічність. Онтологічна невизначеність, тяжіння до децентрації, відмова від значних дискурсів на користь малих оповідей, актуалізація іманентності як провідної характеристики постмодерну доводить його здатність генералізувати ігрові побудови. Наявність ігрової суті у таких провідних характеристик постмодерну, як віртуальність (володіє ігровою природою і підтримує ігровий контекст), симулякр (є ігровим втіленням скепсису та іронії щодо будь-якої реальності) та поліонтологічність (не передбачає будь-якої константної реальності і проголошує множинну реальність, маніфестуючи граїзацію смислів, фрагментарність, дискретність, серійність) доводить

актуальність феномена гри і його незаперечне домінування в умовах постмодерну.

По-третє, феномен гри визначає характер суспільних взаємин та постає маркером сучасності. Зазнав ігрового впливу процес ідентифікації – його рухливим, нестійким і мінливим, таким, що схильний до метаморфоз, центром стає перформативне, ігрове «Я» людини. Прояв ігрового типу особистості виражається здатністю робити людські взаємини фрагментарними, непостійними, тобто такими, що дистанціюються від інших з метою збереження власного світу зі своїм устроєм та правилами гри.

По-четверте, стан постмодерну разом із інформатизацією соціуму надають грі підстав до закріплення за нею статусу тотальності, що дозволяє проникати у всі сфери життя. Сам елемент побудови соціальних зв'язків (через самореалізацію, самоідентифікацію) дедалі більше проявляє свою ігрову природу. А така характеристика сучасної поліонтологічності, як віртуальність, була б неможливою поза ігровою стихією.

По-п'яте, гра фокусує і відображує різноманітні феномени буття у їх граничних проявах, допомагає розгорнутися людській екзистенції в онтологічному дискурсі та ідентифікувати свій «Я-образ» як цілісний, такий, що є індивідуальним і неповторним в усій різноманітності його проявів. Наразі постає актуальною необхідність переосмислення значення самоідентифікації людини в цілому та її ігрового виміру зокрема. Дійсно, формуючи індивіда, гра несе на собі відбиток його індивідуальності, але, розгортаючись у соціумі, псевдогра як відображення ігрової природи індивіда загрожує стати некерованою у зв'язку зі своєю флуктуаційною природою.

По-шосте, філософський дискурс щодо проблем наративної самоідентифікації як ігрової дії набирає актуальності у період розпаду великих оповідей на мозаїку локальних історій. Постмодерн проголошує суб'єктивність самоідентичності як наслідок дискурсивних практик колажної реальності, а наратив постає одночасно моделлю світу і власного «Я», розгортаючи особливу дискурсивну реальність, що конструює дійсність. Серед спільних ознак та функцій гри і нарації як складових процесу самоідентифікації необхідно виокремити самодостатність, спорідненість із інтерпретацією, а також існування у межах правил. Дійсно, гра, як і мова, є укоріненими формами самосвідомості, крізь які відбувається співвідношення мовлення і мислення, внутрішнього бачення людиною себе і зовнішнього сприйняття її іншими.

По-сьоме, визначені на початку XX століття Й. Хейзінгою найбільш важливі ознаки гри (свобода, неутилітарність, позамеркантильність, вільний перехід за межі реального у сферу уявного, ірреального, наявність правил, законів, панування порядку у межах гри, дух агону, боротьби та ризику) лишаються сталими і відзначаються актуальними у сьогоденні. Проте зазнають метаморфоз характеристики контексту гри, що провокують

створення нових ігрових просторів, реалізації ігрових сценаріїв, продукування актуальних суспільних ролей.

По-восьме, феномен гри є глибоко амбівалентним, здатним поєднати сталі і мінливі характеристики, сконцентрувати у собі ретроспективу (архаїчні форми гри) і перспективу (продукування new-games). Унікальною є його спроможність до збереження культурних цінностей у момент духовної кризи суспільства і створення ігрової лакуни на межі «сучасність – майбутнє», оскільки однією з провідних характеристик гри є її тоталлогічність. Гра як тотальність розгортається у соціумі завдяки дії сизигійного механізму, що, у свою чергу, характеризується співвідношенням генерологічного та парсичного вимірів гри. Таким чином, з позиції тоталлогії гра – це тотальність, що, розгортаючись у соціумі, здатна зберігати свою ідентичність і оновлюватися як цілісне утворення завдяки дії сизигійних механізмів, утверджуючи статус однієї з первинних характеристик людини і соціуму, базового щабля культури.

Основні положення дисертації викладені у наступних публікаціях автора:

1. Радіонова Г.В. Риси до портрету тотальності: погляд Е. Левінаса / Г.В. Радіонова // Вісник Черкаського Національного університету. Серія «Філософія» / [за ред. О.В. Марченка]. – 2007. – Вип. 109. – С. 74-81.

2. Радіонова Г.В. Інтерпретація феномену гри у творчості Платона / Г.В. Радіонова // Науковий часопис НПУ ім. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія: [зб. наук. пр.]. – К.: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2007. – Вип. 16 (29). – С. 216-221.

3. Радіонова Г.В. Самоідентифікація особистості в умовах інформаційного суспільства / Г.В. Радіонова // Науковий Вісник Чернівецького університету. Філософія: [зб. наук. праць] / [за ред. М.Г. Марчука]. – Чернівці, 2008. – Вип. 414. – С.19-23.

4. Радіонова Г.В. Концепція «Всеєдності» В.С. Соловйова у контексті тоталлогії / Г.В. Радіонова // Науковий часопис НПУ ім. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія: [зб. наук. пр.]. – К.: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2008. – Вип. 18 (31). – С. 242-248.

5. Радіонова Г.В. Ігровий вимір наративної самоідентифікації / Г.В. Радіонова // Гілея (науковий вісник): [зб. наук. пр.] / [гол. ред. В.М.Вашкевич]. – К., 2009. – Вип. 20. – С. 85-91.

6. Радіонова Г.В. Феномен гри як маркер постмодерну / Г.В. Радіонова // Гілея (науковий вісник): [зб. наук. пр.] / [гол. ред. В.М.Вашкевич]. – К., 2009. – Вип. 26. – С. 325-333.

7. Радіонова Г.В. Сизигія ірраціонального і раціонального: контекст гри / Г.В. Радіонова // Філософські обрії. Науково-теоретичний часопис Інституту філософії імені Г.С. Сковороди НАН України та ПДПУ імені

В.Г. Короленка / [за ред. П.А. Кравченка]. – Київ-Полтава, 2009. – Вип. 21. – С.161-171.

8. Радіонова Г.В. Віртуальність як сучасна форма гри / Г.В. Радіонова // Науковий часопис НПУ ім. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія: [зб. наук. пр.]. – К.: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2009. – Вип. 21 (34). – С. 171-177.

9. Радионова А.В. Игровое пространство как условие функционирования города / А.В. Радионова // Культура. Технология. Цивилизация: сб. науч. статей / НГТУ им. Р.Е. Алексеева / [за ред. В.Ф. Кулепова]. – Н.Новгород, 2007. – С. 287-290.

10. Радіонова Г.В. Роль феномену гри у дихотомії «раціональне – ірраціональне» / Г.В. Радіонова // Матеріали ІІ студентсько-аспірантської конференції [«Філософія: нове покоління. Раціональність чи раціональності?»], (Київ, 1-3 берез. 2007 р.) / Національний університет «Києво-Могилянська академія». – К., 2007. – С.55-57.

11. Радіонова Г.В. Наративна самоідентифікація: контекст гри / Г.В. Радіонова // Матеріали міжнародної науково-теоретичної конференції [«Філософія мови: текст, образ, реальність»], (Суми, 30-31 берез., 2009 р.) / [за ред. В.М. Вандишева]. – Суми: Вид-во СумДУ, 2009. – С. 63-65.

12. Радіонова Г.В. Задоволення від тексту як задоволення від гри / Г.В. Радіонова // Матеріали доп. та вист. міжнародної наук. конф. [«Людина. Світ. Суспільство (до 175-річчя філософського факультету)»], (Київ, 21-22 квіт. 2009 р.). – Дні науки філософського факультету / [за ред. А.Є. Конверського]. – К.: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2009. – Ч. ІІІ. – С. 125-126.

13. Радіонова Г.В. Сизигія ірраціонального і раціонального як топос гри / Г.В. Радіонова // Матеріали учасників Всеукраїнської науково-теоретичної конференції [«Ірраціональне підґрунтя раціональності (колізії, взаємовпливи, взаємопереходи)»], (м. Полтава, 14 квіт. 2009 року) / [за ред. П.А. Кравченка]. – Полтава: Полтавський літератор, 2009. – С. 81-84.

14. Радіонова Г.В. Соціальна ідентичність сучасної особистості / Г.В. Радіонова // Матеріали міжнародної науково-теоретичної конференції [«Ідентичність у сучасному вимірі»] / [за ред. Т.О. Андрєєвої]. – Донецьк: ТОВ «Юго-Восток, Лтд», 2006. – С. 374-375.

АНОТАЦІЇ

Радіонова Г.В. Тоталлогічний вимір феномену гри. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук за спеціальністю 09.00.03 – соціальна філософія та філософія історії. Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. – Київ, 2010.

У дослідженні феномен гри проаналізовано з позиції тоталлогії. Подано філософську характеристику основних форм гри в інформаційному суспільстві: віртуальності (володіє ігровою природою і підтримує ігровий контекст), симуляції (є ігровим втіленням скепсису та іронії щодо будь-якої реальності), поліонтологічності (не передбачає будь-якої константної реальності і проголошує множинну реальність, маніфестуючи граїзацію смислів, фрагментарність, дискретність, серійність).

Висвітлено ігровий вимір концепції наративу як шляху до самоідентичності. Виокремлено спільні ознаки та функції гри і наратії як складові процесу самоідентифікації: самодостатність, спорідненість із інтерпретацією, існування у межах правил.

Запропоновано визначення феномена гри як тотальності, що, розгортаючись у соціумі, здатна зберігати свою ідентичність і оновлюватися як цілісне утворення завдяки дії сизигійних механізмів, утверджуючи статус однієї з первинних характеристик людини і соціуму, базового щабля культури.

Ключові слова: гра, тоталлогія, ідентифікація, нарація, віртуальність, симуляція, поліонтологічність, постмодерн, інформаційне суспільство.

Радионова А.В. Тоталлогическое измерение феномена игры. – Рукопись.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата философских наук по специальности 09.00.03 – социальная философия и философия истории. Национальный педагогический университет имени М.П. Драгоманова. – Киев, 2010.

В диссертационном исследовании феномен игры проанализирован с позиции тоталлогии, которая является новой альтернативной концепцией исследования социальных процессов универсума. В основе учения находится идея обновления. В русле постнеклассических исследований тоталлогия возникла как новая методология, где основой всего является сизигийное сосуществование человека и мира в динамическом их обновлении. Ключевым понятием тоталлогии есть противоречивое состояние соответствия противоположностей (сизигия).

Обосновано, что феномен игры выступает тотальностью и разворачивается в обществе под действием сизигийных механизмов, которые, в свою очередь, характеризуются соотношением генерологического и парсического измерений игры.

Аргументировано, что игра выступает способом общения человека с возможным ходом событий, является поиском неразвёрнутых, но существующих потенций дальнейшего развития общества как открытой системы. Игровое восприятие реальности позволяет проследить становление и самоопределение бытия и человека, так как игра является нередуцируемой

целостностью, которая постоянно обновляется, самоактуализируется и усовершенствуется.

Доказано, что одним из смыслообразующих источников игры как формы реальности является единство рационального и иррационального. Рациональность рассматривается как совокупность самодостаточных механизмов – норм, эталонов, принципов; правила выступают маркером рациональности игрового действия. Иррациональность выявляет себя в виде беспорядка, хаоса, она отрицает правила и, одновременно, открывает путь к интерпретации, творчеству.

Показано, что механизм обновления основывается на взаимосоответствии таких противоположных характеристик игры, как желания – удовлетворения, мысли – действия, планы – реализации, серьёзность – шутка, рациональность – эмоции. Все перечисленные дихотомии являются характерными чертами игры как единства, которое развивается, и развития, которое сохраняется. Обновление содержит в себе как новизну, так и наследственность в виде включения нового в старое, причём последнее при условии обновления трансформируется и приобретает новые свойства.

Прослежены трансформации игры от её античных проявлений, средневековых экспликаций, сквозь индустриальное общество до постмодернистских интерпретаций. Подана философская характеристика основных форм игры в информационном обществе: виртуальности (владеет игровой природой и поддерживает игровой контекст), симуляции (является игровым воплощением скепсиса и иронии по отношению к любой реальности), полионтологичности (не предполагает никакой константной реальности и поддерживает множественную реальность, манифестируя играизацию смыслов, фрагментарность, дискретность, серийность).

Проанализирован социально-игровой простор идентичности современного человека, рассмотрена субъективность идентичности как следствие дискурсивных практик коллажной реальности. Представлено игровое измерение концепции нарратива как пути к самоидентичности. Выделены общие признаки и функции игры и наррации как составляющие процесса самоидентификации: самодостаточность, общность с интерпретацией, существование в пределах правил.

Предложено определение феномена игры как тотальности, которая, разворачиваясь в обществе, способна сохранять свою идентичность и обновляться как целостное образование благодаря действию сизигийных механизмов, утверждая статус одной из первичных характеристик человека и общества, базовой ступени культуры.

Ключевые слова: игра, тоталлогия, идентификация, наррация, виртуальность, симуляция, полионтологичность, постмодерн, информационное общество.

Radionova H.V. Totallogical Dimension of Game's Phenomenon. – Manuscript.

Thesis is for a candidate's degree in speciality 09.00.03 – Social Philosophy and Philosophy of History. – National Pedagogical Dragomanov University. – Kyiv, 2010.

The thesis is devoted to the game's phenomenon analysis from the position of totallogy. Philosophical description of main game's configurations in information society, such as: virtuality (has game's nature and maintains game's context), simulation (game personification of scepsis and irony as to each reality), polyontologicality (considers no constant reality and proclaims multiple reality, manifesting meanings game, fragmentariness, discreteness, serialty) has been given.

Game dimension of narrative conception as the way to self-identification has been observed. Common game and narrative features and functions as components of self-identification, such as self-sufficiency, affinity with interpretation, withing the limits of rules existence have been distinguished.

Definition of game phenomenon as the society spreading totality which can keep it's identity and renew like complete creation due to syzygy mechanisms acting, approving one of an initial society's and person's peculiarity, basic culture stage has been suggested.

Key words: game, totallogy, identification, narrative, virtuality, simulation, polyontologicality, postmodernism, informational society.